

*Pengembangan Media Pembelajaran Word Square dalam Meningkatkan Efektifitas Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dinamika Dan Masalah Kependudukan Kelas XI IPS SMAN 4 Bangkalan Madura*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WORD SQUARE DALAM MENINGKATKAN EFEKTIFITAS HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DINAMIKA DAN MASALAH KEPENDUDUKAN KELAS XI IPS SMAN 4 BANGKALAN MADURA**

**Melvi Ndakularak**

Mahasiswa S1 Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya

[Melvindakularak.38@gmail.com](mailto:Melvindakularak.38@gmail.com)

**Dr. Sukma Perdana Prasetya, S.Pd., MT.**

Dosen Pembimbing Mahasiswa

**Abstrak**

Permasalahan yang dihadapi guru geografi kelas XI IPS SMA Negeri 4 Bangkalan adalah masih rendahnya hasil belajar dan semangat belajar siswa pada mata pelajaran geografi. Hasil ulangan harian siswa diperoleh persentase nilai rata-rata ketuntasan XI IPS 1 sebesar 50% dan XI IPS 2 sebesar 49%. Media pembelajaran yang kurang menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa tentang materi dinamika dan masalah kependudukan yang ada pada pelajaran geografi. Permasalahan tersebut membuat peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran *word square*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Kelayakan media *Word Square* sebagai media pembelajaran. 2) Aktivitas siswa selama penerapan media pembelajaran *Word Square*. 3) Respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *Word Square*. 4) Hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran *Word Square*. 5) Tingkat efektifitas pembelajaran siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 Bangkalan Madura setelah perlakuan media pembelajaran *Word Square* pada materi dinamika dan masalah kependudukan.

Pengembangan media pembelajaran *Word Square* menggunakan desain *R&D (Research and Development)* dengan model *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate)*. Teknik pengumpulan data meliputi lembar validasi media, lembar observasi aktivitas siswa, angket respon siswa, dan tes hasil belajar siswa. Data validasi, observasi, dan angket akan dianalisis menggunakan ketentuan skala Likert, hasil belajar siswa dianalisis menggunakan uji independent sample t-test.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Validasi media dari ahli media dan materi memperoleh persentase nilai kelayakan media 82% dan kelayakan materi 84%, termasuk kriteria sangat layak. 2) Aktivitas siswa menunjukkan perubahan yang baik selama penerapan media pembelajaran *Word Square* dengan persentase nilai rata-rata 71,87%. 3) Respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *Word Square* memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 84,55%, termasuk kriteria sangat baik. 4) Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *post-test* 79,18 dan kelas kontrol 73,50. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* diperoleh perbedaan nilai rata-rata sebesar 5,068 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001, maka  $p < \alpha$ ;  $0,001 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. 5) Tingkat efektifitas pembelajaran siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 Bangkalan Madura setelah perlakuan media pembelajaran *Word Square* pada materi dinamika dan masalah kependudukan hasil pembelajaran termasuk kategori efektif dengan kenaikan 69,74%.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, ADDIE, *Word Square*, Aktivitas siswa, Respon siswa, Hasil Belajar dan efektifitas hasil belajar siswa.

**Abstract**

*The problem faced by the geography teacher of class XI IPS in Bangkalan Public High School 4 is the still low learning outcomes and students' enthusiasm for learning on geography subjects. Daily student test results obtained the percentage of the average completeness value of XI IPS 1 by 50% and XI IPS 2 by 49%. Learning media that do not attract attention and curiosity of students about material dynamics and population problems that exist in geography lessons. These problems make researchers want to develop a word square learning media. This study aims to find out 1) The feasibility of word square media as a learning medium. 2) Student activities during the application of word square learning media. 3) Student responses to the application of word square learning media. 4) Student learning outcomes after the application of word square learning media. 5) The level of learning effectiveness of students in class XI IPS SMA Negeri 4 Bangkalan Madura after the treatment of Word Square learning media on material dynamics and population problems.*

*Media development learning Word Square uses R & D design (Research and Development) with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate). Data collection techniques include media validation sheets, student activity observation sheets, student response questionnaires, and student learning outcomes tests. Data validation, observation, and questionnaire will be analyzed using the provisions of the Likert scale, student learning outcomes were analyzed using the independent sample t-test.*

*The results showed: 1) Media validation from media and material experts obtained a percentage of media feasibility values of 82% and 84% material feasibility, including very feasible criteria. 2) Student activity shows good changes during the application of word square learning media with an average value of 71.87%. 3) Students' responses to the application of word square learning media obtain an average percentage value of 84.55%, including very good criteria. 4) Student learning outcomes in the experimental class obtained an average post-test score of 79.18 and a control class of 73.50. Based on the test results of the independent sample t-test the differences in the average values of 5,068 and the Sig. (2-tailed) of 0.001, then  $p < \alpha$ ;  $0.001 < 0.05$  so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This shows there are differences in learning outcomes between the experimental class and the control class. 5) The level of learning effectiveness of XI IPS students at Bangkalan Madura Public High School 4 after the treatment of Word Square learning media in the material dynamics and population problems of learning outcomes included the effective category with a 69.74% increase.*

**keywords :** *Learning Media, ADDIE, Word Square, Student Activities, Student Response, Learning Outcomes and the effectiveness of student learning outcomes*



## PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan hasil dari pengaruh lingkungan terhadap individu untuk menghasilkan perubahan yang tepat dalam kebiasaan berperilaku, pikiran dan sifat. Pendidikan merupakan proses terus menerus. Peradaban manusia yang berkembang di bumi, maka masalah dunia pendidikan semakin kompleks. Masalah pendidikan dan mencapai tujuan keberhasilan pendidikan perlu melibatkan semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi pendidik (guru) sebagai sentral (pusat) yang menjembatani pengetahuan siswa. Tujuan pendidikan dicapai guru memerlukan sistem pendidikan yang mengatur dengan baik dalam hal ini berkaitan dengan aturan untuk mengimplementasikan proses pembelajaran yang dimuat dalam kurikulum 2013.

Peranan seorang pendidik diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mampu meningkatkan penguasaan materi. Berdasarkan Peraturan pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan media atau metode pembelajaran yang menarik dapat membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

SMA Negeri 4 Bangkalan adalah sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 namun masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional atau metode ceramah dan menggunakan papan tulis sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan papan tulis kurang praktis jika digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Materi yang disampaikan terbatas waktu, siswa hanya berfokus untuk mencatat tanpa harus

memahami materi yang disampaikan dan disisi lain materi yang dicatat akan dihapus.

Hasil prasurvey menunjukkan bahwa selama dalam proses pembelajaran geografi, guru masih menggunakan metode ceramah, belajar kelompok dan tanya jawab. Sebagian besar siswa kelas XI IPS beranggapan bahwa mata pelajaran geografi adalah pelajaran yang cukup sulit dan membosankan. Media pembelajaran yang kurang menarik perhatian, sehingga hasil pembelajaran menjadi kurang efektif dan mempengaruhi hasil ulangan harian siswa yaitu masih banyak yang berada dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu  $\leq 75$ .

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas adalah memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kondisi lingkungan pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Word Square Dalam Meningkatkan Efektifitas Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dinamika Dan Masalah Kependudukan Kelas XI IPS SMAN 4 Bangkalan Madura”**. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) Kelayakan media *Word Square* sebagai media pembelajaran. 2) Aktivitas siswa selama penerapan media pembelajaran *Word Square*. 3) Respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *Word Square*. 4) Hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran *Word Square*. 5) Tingkat efektifitas pembelajaran siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 Bangkalan Madura setelah perlakuan media pembelajaran *Word Square* pada materi dinamika dan masalah kependudukan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan desain *R&D (Research & Development)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate)*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 Bangkalan yang terdiri 2 kelas yaitu kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2. Kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol.

Prosedur penelitian meliputi: 1) Melakukan observasi ke sekolah yang akan jadi tujuan penelitian, 2) Menentukan rancangan penelitian mengacu pada model pengembangan *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate)*.



Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian berupa: 1) Lembar validasi media, 2) Lembar observasi aktivitas siswa, 3) Lembar angket respon siswa, 4) Lembar tes hasil belajar siswa, 5) efektifitas hasil belajar siswa. Penilaian hasil kelayakan media *Word Square* yang diperoleh dari lembar validasi ahli media dan ahli materi akan diinterpretasikan berdasarkan kriteria interpretasi skala Likert, sebagai berikut:

**Tabel 1 Kriteria Interpretasi Kelayakan Media**

Persentase	Kriteria
0%-20%	Tidak Layak
21%-40%	Kurang layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Sumber: Riduwan, 2013:15

Data penilaian hasil observasi aktivitas siswa dan respon siswa selama proses pembelajaran akan dianalisis berdasarkan penilaian skala Likert. Data hasil belajar siswa berupa nilai pretest dan posttest dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diperoleh selama proses pembelajaran akan dianalisis menggunakan program SPSS versi 23 yang meliputi : 1) Uji normalitas, 2) Uji homogenitas, 3) Uji *independent sample t-test*, untuk mengetahui perbedaan nilai yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan (R&D) media *Word Square* ini mengacu pada model pengembangan ADDIE Hasil pencapaian dari setiap tahap yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Analyze (Menganalisis)

Analisis merupakan tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti. Hal-hal yang harus dianalisis dalam penelitian sebagai berikut:

##### a. Analisis siswa

Siswa yang akan dijadikan subyek penelitian adalah siswa kelas XI IPS. Kelas XI IPS di SMA Negeri 4 Bangkalan terdiri dari 2 kelas yaitu Kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2. Kelas ini memiliki kesamaan guru yang mengajar mata pelajaran geografi dan memiliki kesamaan karakteristik siswa yang suka dengan sistem pembelajaran santai diselingi dengan permainan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

##### b. Analisis tujuan pembelajaran

Penyusunan tujuan pembelajaran didasarkan pada kompetensi inti dan kompetensi dasar yang tercantum dalam silabus geografi pada materi mitigasi bencana alam kurikulum 2013.

##### c. Analisis konsep media

Media yang dikembangkan adalah media *Word Square*. Permainan ini akan dirancang sesuai kebutuhan pembelajaran dengan mengidentifikasi konsep-konsep yang akan diajarkan dan menyusunnya secara sistematis serta mengaitkan setiap konsep yang akan diajarkan.

#### 2. Design (Merancang)

Tahap desain dilakukan dengan merancang perangkat pembelajaran yang harus disiapkan untuk penerapan *Word Square* sebagai media pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang perlu disiapkan sebagai berikut :

- Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- Materi pembelajaran yang dipilih yaitu dinamika dan permasalahan kependudukan
- Instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi media dan materi, lembar observasi aktivitas siswa, lembar angket respon siswa, dan soal tes hasil belajar.
- Mendesain strategi bermain disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.
- Merancang desain media *word square*

#### 3. Development (Mengembangkan)

Tahap mengembangkan merupakan tahapan produksi, dan validasi. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran dengan sistem permainan yaitu *Word Square* yang memuat materi dinamika dan permasalahan penduduk, sebelum diujicobakan pada siswa sebagai media pembelajaran, media tersebut terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi.

#### 4. Implement (Menerapkan)

Media *Word Square* yang sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas eksperimen (XI IPS 1) SMA Negeri 4 Bangkalan sebagai media pembelajaran geografi pada materi dinamika dan permasalahan penduduk. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti akan

mengamati aktivitas siswa dan menyebarkan angket respon siswa.

#### 5. *Evaluate* (Mengevaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan setelah media permainan yang dibuat dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Tujuan dilakukannya penilaian untuk mengetahui kesesuaian tujuan pembelajaran dengan penggunaan media permainan *Word Square* pada materi dinamika dan permasalahan penduduk. Penilaian hasil belajar siswa menggunakan soal tes berjumlah 40 soal. Sebelum diujikan soal tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas butir soal.

#### Kelayakan Media *Word Square*

Penilaian dari ahli media dan ahli materi terhadap media *Word Square* dari segi kelayakan penyajian media mendapatkan total skor 43 dengan persentase 82%. Berdasarkan kriteria penilaian skala *Likert* menunjukkan bahwa persentase kelayakan 81% - 100% termasuk kriteria “sangat layak”.

Penilaian dari ahli materi terhadap materi media permainan *Word Square* dari segi kelayakan materi mendapatkan total skor 37 dengan persentase 84%. Berdasarkan kriteria penilaian skala *Likert* menunjukkan bahwa persentase kelayakan 81% - 100% termasuk kriteria “sangat layak”.

Hasil penilaian kelayakan dari ahli media dan ahli materi memperoleh persentase nilai rata-rata 83% termasuk kriteria “sangat layak”, artinya permainan *Word Square* layak untuk digunakan sebagai pembelajaran geografi.

#### Aktivitas Siswa

Hasil penilaian aktivitas siswa selama penerapan media pembelajaran *Word Square* diperoleh persentase nilai rata-rata 71,875%. Berdasarkan kriteria interpretasi penilaian skala *Likert* menunjukkan bahwa persentase kelayakan 61% - 80% termasuk kriteria “baik”. Jadi, aktivitas siswa selama proses penerapan media permainan *Word Square* dalam kriteria “baik”, artinya siswa aktif selama proses pembelajaran, baik dalam hal bermain, bertanya jawab, bekerja sama dengan teman sekelompok, mengambil keputusan dengan pertimbangan kelompok, dan saling memiliki kepedulian terhadap teman yang kesulitan selama proses pembelajaran dengan media *Word Square*.

#### Respon Siswa

Hasil respon siswa terhadap penerapan media *Word Square* memperoleh persentase nilai rata-rata 84,55%. Berdasarkan kriteria penilaian skala *Likert* menunjukkan bahwa persentase kelayakan 81% - 100% termasuk kriteria “sangat baik”, artinya siswa merespon dengan baik penerapan media buku *Word Square*, siswa tertarik dengan desain media *Word Square*, siswa dapat memahami teknis pengerjaan media *Word Square*, siswa juga merasa senang, semangat dan tidak merasa bosan selama pembelajaran geografi.

#### Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diperoleh dari nilai tes yaitu *pre-test* dan *post-test*. Nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen adalah 46,27. Penerapan media *Word Square* selesai, selanjutnya dilakukan *post-test*, nilai rata-rata yang diperoleh meningkat menjadi 79,18. Nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol adalah 41,13 dan nilai rata-rata *post-test* yang diperoleh meningkat menjadi 73,50.

Analisis perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan perhitungan menggunakan program SPSS 23. Berdasarkan perhitungan uji *independent sample t-test* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001, maka  $p < \alpha$ ;  $0,001 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil ini menunjukkan ada perbedaan nilai *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### Tingkat Efektifitas Hasil Belajar Siswa

Tingkat efektifitas hasil belajar siswa diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Nilai *pre-test* kelas eksperimen XI IPS 1 adalah 46,27 dan nilai *ujian post-test* kelas eksperimen kelas XI IPS 1 79,18 sehingga dihasilkan nilai rata-rata sebesar 69,74%. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa kriteria keefektifitas hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah “efektif”.

#### B. Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media buku *Word Square*. Penilaian dari ahli media dan ahli materi terkait kelayakan penyajian media dan materi, *Word Square* yang telah diproduksi oleh peneliti memperoleh persentase nilai rata-rata 83% termasuk kriteria “layak” untuk diterapkan dalam proses

pembelajaran geografi. Asyhar (2012:92) menyatakan bahwa validasi produk media perlu dilakukan untuk menjamin ketepatan materi kurikulum dan tujuan pembelajaran, dan kesesuaian bahas dengan peserta didik. Secara konten dan ilmiah produk yang dihasilkan dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil penilaian aktivitas siswa selama penerapan media pembelajaran *Word Square* diperoleh persentase nilai rata-rata 71,875% termasuk kriteria “baik”, artinya siswa aktif selama proses pembelajaran, baik dalam hal bermain, bertanya jawab, bekerja sama dengan teman sekelompok, mengambil keputusan dengan pertimbangan kelompok, dan saling memiliki kepedulian terhadap teman yang kesulitan selama proses pembelajaran dengan media buku *Word Square*. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Rusman (2013:96), siswa dikatakan aktif apabila memahami apa saja yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

Hasil penilaian respon siswa terhadap penerapan media *Word Square* memperoleh persentase nilai rata-rata 84,55% termasuk kriteria “sangat baik”, artinya siswa merespon dengan baik adanya penerapan media *Word Square*. Siswa tertarik dengan adanya media permainan dalam pembelajaran sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Penilaian hasil belajar siswa juga dilakukan untuk menilai bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa dari pengembangan media *Word Square*. Penilaian hasil belajar siswa melalui dua tes yaitu *pretest* dan *post-test*. Kedua tes ini dilakukan dalam waktu yang berbeda yaitu *pre-test* dilakukan pada awal pembelajaran, sedangkan *post-test* dilakukan pada akhir pembelajaran. Tes diujikan pada 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tes dilakukan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar yang diperoleh siswa dari kelas eksperimen yang menggunakan penerapan media dan kelas kontrol tanpa menggunakan media. Hasil belajar siswa dikatakan “tuntas” apabila telah mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)  $\geq 75$ .

Hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol (XI IPS 2) 41,13 dan kelas eksperimen (XI IPS 1) 46,27. Hasil *post-test*

diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol 73,50 dan kelas eksperimen 79,18. Kedua kelompok kelas mengalami peningkatan hasil belajar, tetapi kelas eksperimen memperoleh hasil yang lebih baik dari kelas kontrol. Ketuntasan klasikal kelas eksperimen diperoleh persentase nilai rata-rata 52% sedangkan kelas kontrol 48% menunjukkan bahwa ada beberapa siswa dikelas eksperimen maupun kelas kontrol yang belum tuntas.

Pengembangan media pembelajaran sangatlah penting, artinya dapat mengatasi kekurangan serta keterbatasan persediaan media yang ada. Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Arsyad dalam Widiyanto (2014:66) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Berdasarkan manfaatnya, media pembelajaran merupakan salah satu teknik yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti tentang pengembangan media belajar *Word Square* sebagai media pembelajaran geografi kelas XI IPS SMAN 4 Bangkalan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan model pembelajaran *Word Square* sebagai media pembelajaran geografi menurut ahli media dan materi “layak” untuk diterapkan sebagai media pembelajaran geografi pada materi dinamika dan masalah kependudukan kelas XI IPS SMA N 4 Bangkalan dengan perolehan nilai kelayakan media dan materi.
2. Aktivitas siswa memperoleh nilai persentase termasuk kriteria “baik”, artinya siswa menunjukkan perubahan aktivitas yang baik dalam proses pembelajaran.



3. Respon siswa memperoleh nilai termasuk kriteria “baik”, artinya siswa merespon dengan baik adanya penerapan media belajar *Word Square*.
4. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *post-test* tuntas dan kelas kontrol tidak tuntas. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001, maka  $p < \alpha$ ;  $0,001 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan meningkatkan ke efektifitas hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
5. Tingkat efektifitas pembelajaran siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 Bangkalan Madura setelah perlakuan media pembelajaran *Word Square* pada materi dinamika dan masalah kependudukan adalah efektif (69,74%).

Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII Di SMP Negeri 1 Karangmoncol. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Elektronika, (<http://eprints.uny.ac.id/26694>)

## SARAN

Kegiatan penelitian dan pengembangan yang diteliti dilakukan, terdapat beberapa saran yang untuk peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Bagi Guru Geografi  
Guru sebaiknya memperhatikan penyesuaian alokasi waktu pembelajaran yang telah ditetapkan dalam RPP agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
2. Bagi Siswa  
Diharapkan dengan adanya inovasi media *Word Square* ini siswa lebih punya semangat lagi untuk mempelajari materi pelajaran geografi.
3. Bagi Peneliti Lain  
Media *Word Square* yang dikembangkan peneliti untuk media pembelajaran geografi dan hanya terbatas pada materi dinamika dan masalah kependudukan untuk kelas XI IPS. Perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut dengan pokok pembahasan yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R., 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2013 *Model-model Pembelajaran*. Rajawali Pers. Jakarta
- Widianto, Dwi Wisnu. 2014. *Perbedaan Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash dan Media Mind Map Terhadap*